Règlement du Tournoi de Scrabble

1. Généralités

Le Scrabble classique est un jeu de lettres qui se pratique à deux, trois ou quatre joueurs.

Le jeu consiste à former des mots entrecroisés sur une grille avec des lettres de valeurs différentes, les cases de couleur de la grille permettant de multiplier la valeur des lettres ou des mots. Le gagnant est celui qui cumule le plus grand nombre de points à l'issue de la partie.

3. Début de partie

3.1. Détermination du joueur qui commence

Chaque joueur tire une lettre ; celui qui obtient la lettre la plus proche de A commencera la partie. Les jokers ne sont pas pris en compte, il convient de tirer une autre lettre. De la même façon, les deux joueurs procèdent à un nouveau tirage s'ils ont extrait la même lettre. Une fois déterminé le joueur qui commence la partie, les lettres ayant servi au tirage au sort sont replacées dans le sac.

3.2. Tirage des lettres

3.2.1. Règle générale

Pour tirer les lettres, les joueurs placent le sac à hauteur des yeux, de manière à ce qu'aucun des deux joueurs ne puisse voir les lettres du sac. Les lettres sont tirées une par une, et déposées faces cachées sur la table, de manière à ce que l'autre joueur puisse contrôler que le nombre de lettres tirées soit le bon. Les joueurs s'astreignent à appliquer ces règles de tirage durant toute la partie.

3.2.2. Le premier tirage

Le joueur qui commence la partie mélange les lettres du sac et tire ses sept premières lettres. Il passe le sac à son adversaire qui fait de même.

4. Le tour de jeu

Chaque joueur a la possibilité, à son tour de jeu, de placer un mot, de passer son tour ou de rejeter une ou plusieurs lettres.

4.1. Placer un mot

4.1.1. Formation et placement des mots

Le joueur forme avec une ou plusieurs lettres de son tirage ainsi qu'avec les lettres du ou des mots éventuellement placés, un mot de deux lettres ou plus.

Le premier mot doit recouvrir la case étoilée centrale. Les mots suivants sont placés soit perpendiculairement, soit parallèlement à un mot déjà placé.

Les mots doivent toujours être écrits de gauche à droite ou de haut en bas.

Un mot déjà placé peut être prolongé par l'avant, par l'arrière ou simultanément par l'avant et l'arrière.

Pendant son tour de jeu, un joueur est libre de poser et de reprendre librement ses lettres sur la grille, mais il ne doit pas déplacer les lettres jouées aux coups précédents.

Pour valider son tour, le joueur l'annonce clairement ; la pendule est alors réinitialisée et le tour du joueur suivant commence.

4.1.2. Décompte des points

Chaque lettre a une valeur indiquée dans son angle inférieur droit, sauf les jokers qui sont de valeur nulle.

a. Incidence des cases de couleur

Le placement d'une lettre sur une case :

- Bleu clair, double la valeur de la lettre ;
- Bleu foncé, triple la valeur de la lettre ;
- Rose, double la valeur du mot ;
- Rouge, triple la valeur du mot.

Le placement d'un mot sur deux cases :

- Roses, quadruple la valeur du mot ;
- Rouges, nonuple la valeur du mot.

Le placement d'un mot sur trois cases rouges multiplie la valeur du mot par vingt-sept.

Les règles se combinent le cas échéant. Dès qu'une case de couleur est recouverte, elle perd son effet multiplicateur pour les coups ultérieurs.

b. Mots formés simultanément

Lorsque deux ou plusieurs mots sont formés lors d'un même coup, les valeurs de chacun de ces mots se cumulent, la valeur de la ou des lettres communes est reprise dans chaque mot avec ses points de prime éventuels : si une lettre placée sur une case de couleur est commune à deux mots, le coefficient multiplicateur s'applique aux deux mots formés.

c. Bonification pour Scrabble

Tout joueur plaçant ses sept lettres en un seul coup (« Scrabble ») reçoit une bonification de 50 points.

4.2. Passer son tour

Il est possible, pour un joueur dont c'est le tour, de n'effectuer aucun mouvement. Ainsi, à n'importe quel moment, il peut passer son tour en annonçant clairement : « JE PASSE ».
Chaque joueur peut passer son tour autant de fois qu'il le souhaite au cours d'une partie. Toutefois, si les deux joueurs passent chacun leur tour trois fois consécutivement (donc six « JE PASSE »), la partie s'arrête et chaque joueur défalque de son cumul la valeur de ses lettres. Ceci est également valable si aucun mot n'a été posé.

4.3. Changer une ou plusieurs lettres

Lorsqu'il reste au moins sept lettres dans le sac, il est possible pour un joueur dont c'est le tour, de changer tout ou partie de ses lettres.

Le joueur qui change de lettres ne peut pas en placer sur la grille dans le même tour.

Le joueur doit annoncer « JE CHANGE *n* LETTRES », « *n* » étant le nombre de lettres qu'il désire changer.

5. La contestation

5.1. Validité des mots

Sont admis à ce tournoi de Scrabble tous les mots français, sauf :

Les noms propres, les sigles, les abréviations, les acronymes et les éléments de locutions.

N.B : le joueur qui place un mot doit connaître à peu près son sens.

5.2 Procédure de contestation

Il est possible de contester le mouvement que l'adversaire vient d'opérer : dès que le tour du joueur A est fini, et avant qu'il n'ait découvert la première des lettres piochées, B peut contester un ou plusieurs des mots que A vient de jouer, c'est-à-dire contester le mot joué et/ou le(s) mot(s) formé(s) en raccord, pour cela B dit : « JE CONTESTE », et annonce clairement le ou les mots contestés. Par la suite l'arbitre vérifie dans le dictionnaire, demande le sens du mot à A, et indique par la suite en face de chaque mot contesté s'il est admis ou non admis.

5.3. Sanctions

Si certains des mots sont non admis, A reprend ses lettres, et passe son tour. C'est à B de jouer.

Si tous les mots sont admis, B est pénalisé de **cinq points** par mot contesté. C'est à B de jouer.

6. Le chronométrage de la partie

Un arbitre s'occupe du chronométrage de chaque partie : chaque tour dure au tout plus 2 minutes
La pendule est neutralisée en cas de contestation.

7. La fin de partie

7.1. Les différents types de fin de partie

Reliquat épuisé : c'est la situation la plus courante, qui se produit lorsqu'un joueur a épuisé toutes ses lettres et que le sac est vide. La valeur des lettres restant à l'adversaire est alors défalquée de son cumul et est ajoutée au cumul du joueur ayant terminé.

Blocage : il se peut que les joueurs ne trouvent plus de mots à jouer, et qu'il ne reste pas suffisamment de lettres dans le sac pour changer de lettres, dans ce cas chaque joueur défalque de son cumul la somme de la valeur des lettres qui lui restent.

Refus de jeu : si les deux joueurs ont passé chacun trois fois consécutivement sans qu'aucun mot n'ait été posé, chacun marque en négatif, la valeur de la somme de ses lettres.

7.2. Gain de la partie

Une fois appliquées les éventuelles pénalités et les règles du paragraphe *Les différents types de fin de partie*, le joueur qui a au moins un point de plus que l'autre, est déclaré vainqueur de la partie. En cas d'égalité, ils sont déclarés *ex æquo*.

8. Discipline

Le bon sens, la bonne foi et l'esprit sportif doivent prévaloir en toutes circonstances.

Les arbitres sont saisis de tous les litiges ordinaires et éventuellement lors des contestations. Ils interviennent en première instance, un joueur pouvant solliciter la décision du directeur de tournoi. Les arbitres sont les garants de l'application du présent règlement, ils peuvent infliger, dans l'échelle des sanctions, un simple avertissement, une pénalité de cinq points, ou la perte de la partie. Ils exercent une mission de conseil, de surveillance et veillent au bon déroulement de l'épreuve.

Le directeur de tournoi est plus particulièrement chargé de l'organisation du tournoi et de sa bonne tenue. Il assure également un rôle disciplinaire et lui seul peut prononcer l'exclusion d'un joueur. Dans le cas d'un appel, lorsqu'un joueur conteste la décision d'un arbitre, il lui appartient de trancher en dernier recours. Il gère les problèmes non prévus par le présent règlement. D'une manière générale, le directeur du tournoi peut influer sur la durée du temps de réflexion, les pénalités et sanctions, et autres variables.

9. Problèmes divers

9.1. Lettre(s) tirée(s) en trop

Dès qu'un joueur ou un arbitre s'aperçoit de l'erreur, la pendule est neutralisée.

Si aucune des nouvelles lettres n'a été retournée, l'adversaire retire la ou les lettres en trop parmi les lettres qui viennent d'être tirées et le jeu continue sans pénalité.

Si au moins une des lettres a été retournée : le joueur fautif place toutes ses lettres (y compris celles qu'il avait déjà dans son jeu) faces cachées devant l'adversaire, qui lui retire le nombre de lettres en trop. Le joueur fautif a une pénalité de 5 points par lettre tirée en trop. Cette pénalité doit figurer sur les feuilles de marque.

Si un arbitre constate qu'un joueur place un mot ou effectue un rejet en ayant plus de 7 lettres, il le déclare perdant.

9.2. Grille bouleversée ou renversée

La pendule est arrêtée et un arbitre qui aidera à tout remettre en place est appelé. L'arbitre peut décider d'infliger une pénalité au joueur qui a renversé le jeu - en particulier s'il l'a fait sciemment. Si le jeu ne peut pas être remis en place pour quelque raison que ce soit, le joueur qui a renversé le jeu, est déclaré perdant.

9.3. Absence d'un joueur

Si un joueur est absent en début de partie, le directeur du tournoi peut décider de déclencher sa pendule. Le joueur est déclaré forfait quand 30 minutes sont écoulées.

9.4. Pause dans le jeu

Exceptionnellement, un joueur peut demander à s'absenter quelques minutes. La pendule peut alors être neutralisée avec l'accord de son adversaire. Cette absence doit être signalée à un arbitre.

9.5. Abandon

Tant qu'un joueur n'a pas dit distinctement : « J'ABANDONNE » à un arbitre, la partie continue normalement. Si le joueur part sans rien dire, son adversaire appelle l'arbitre, mais reste en place. L'arbitre prendra la décision d'une éventuelle pénalité.